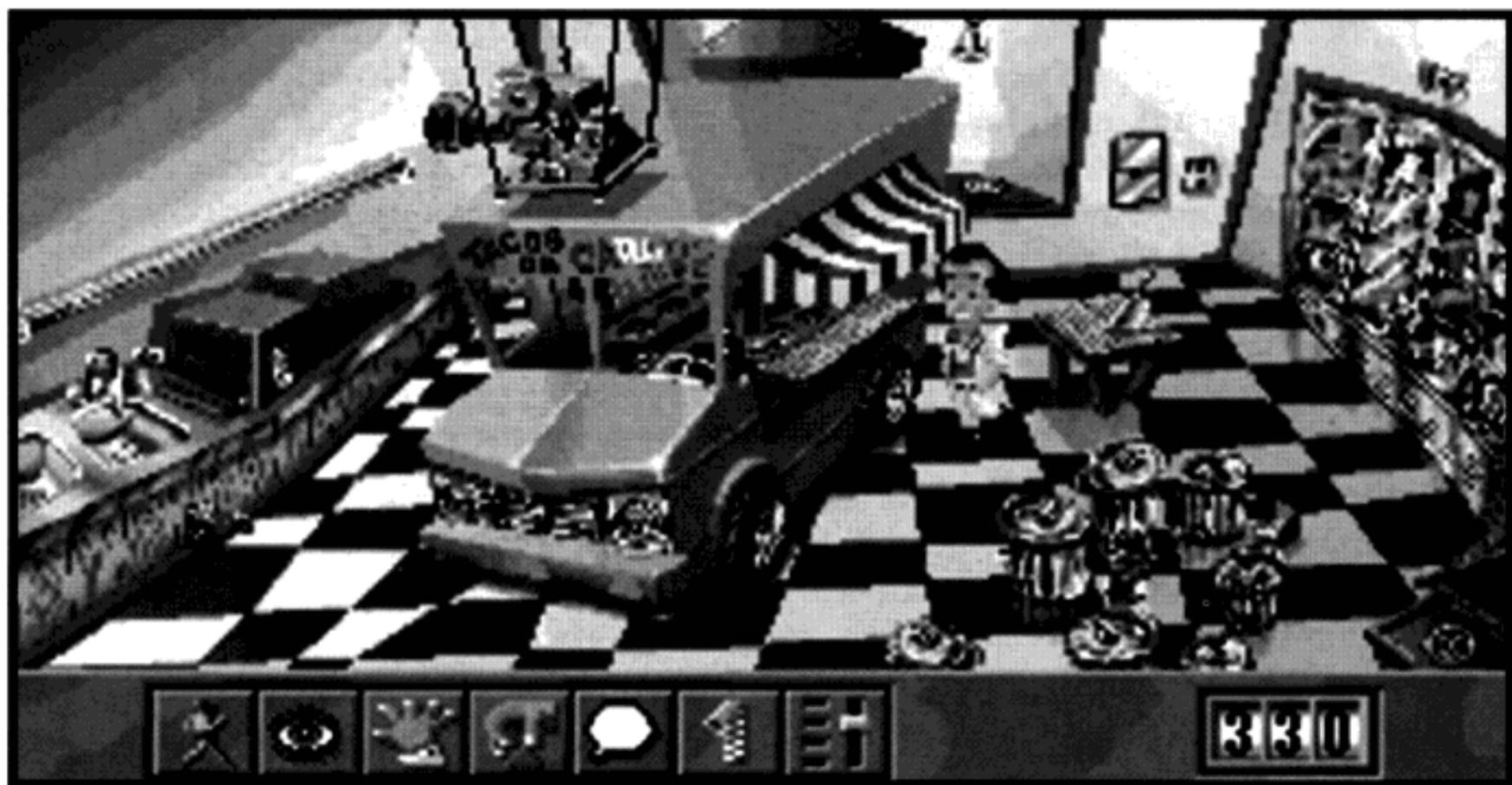


**Leisure Suit Larry 6:**

# **"Tu t'accroches OU tu décroches!"**



## **Merci. Mais si!**

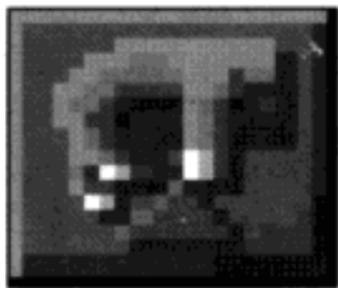
Bonjour, et merci d'avoir acheté notre jeu. Tout comme vous, au sein de l'équipe Sierra, nous adorons jouer sur nos ordinateurs. Nous avons trouvé un moyen pour continuer à acheter des jeux afin d'y jouer: les développer pour les autres! Selon toute vraisemblance, beaucoup apprécient nos idées puisque nous vendons un nombre non négligeable de jeux. Nous ne souhaitons pas que cela change.

Toutefois, chaque fois que vous "donnez" la copie de l'un de nos jeux à un ami, vous arrachez la disquette de la bouche de nos ordinateurs! Soyez gentils, ne nous mettez pas en état de disette: *ne faites pas de copie pirate!* De plus, vous savez que c'est illégal. Vous ne pensez pas qu'il y a déjà assez de crimes dans le monde sans que vous vous y mettiez?

Merci encore de vos efforts, ils nous aideront à mettre au point les jeux pour l'année prochaine! Nous apprécions ce que vous faites et nous espérons que vous allez apprécier la possibilité qui vous est offerte de jouer sur de nouveaux jeux, et ce pendant des années et des années!

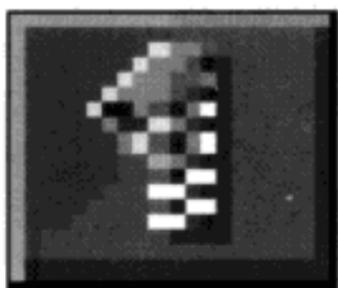
**Al Lowe**

## Les Nouveaux Icones



### **Take (Prendre)**

Contrairement à la main Sierra standard qui veut dire "Do" ("Faire") ou "Manipulate" ("manipuler"), la main sous laquelle se trouve un triangle rouge veut dire "Take" ("Prendre"). Sélectionnez l'icone "Take" ("Prendre") chaque fois que vous voyez quelque chose dont vous avez envie. La plupart du temps, vous n'y serez pas autorisé, il faudra vous y faire... après tout, vous *êtes* Leisure Suit Larry!



### **Zipper (Fermeture)**

L'icone situé à droite est l'icone "Zipper" ("Fermeture"). Si vous n'avez aucune idée de ce qu'il faut en faire... Vous vous êtes trompé de jeu!

## Affichage permanent de la fenêtre Inventaire



Fini l'icone inventaire, fini la fenêtre inventaire séparée, tout ce qui vous appartient est désormais affiché en permanence à l'écran. Par ailleurs, la totalité des icones fonctionnent aussi bien sur la fenêtre principale du jeu que sur la fenêtre de l'inventaire.

Lorsque les objets dont vous disposez sont trop nombreux pour tenir sur la fenêtre de l'inventaire, des flèches de défilement indiquent que des objets supplémentaires, non affichés à l'écran, se trouvent dans la direction de ces flèches. Elles apparaissent uniquement lorsque vous en avez besoin.

Lorsque vous désirez utiliser un objet, sélectionnez l'icone "Take" ("Prendre"), et, dans la fenêtre de l'inventaire, cliquez-le sur cet objet. L'objet devient alors votre curseur. Dans la fenêtre principale du jeu, ou bien dans celle de l'inventaire, cliquez ce curseur sur d'autres objets afin de les associer ou de les modifier.

## Les points sensibles

Désormais, tous les curseurs disposent de points colorés qui servent à montrer le pixel qui constitue le point sensible de ces curseurs. Vous n'avez plus à vous demander si c'est avec la paume de la main, l'index ou le pouce qu'il faut cliquer pour provoquer une action. *"Une meilleure jouabilité... voilà quel est l'objectif d'Al Lowe depuis un neuvième de siècle!"*

## Les menus déroulants

Un grand pas en arrière et nous voilà dans le futur! Je suis fier de faire resurgir les menus déroulants, vus pour la dernière fois dans Leisure Suit Larry 3. Cette réintroduction n'est pas forcément en réponse à une demande, mais uniquement parce que j'aime bien ça! (De plus, la popularité de Macintosh et de Windows a permis au reste de l'humanité d'arriver aux conclusions auxquelles Sierra était arrivé en 1985)

Si vous avez passé ces dernières années dans une caverne à jouer sur votre ordinateur, voici comment utiliser un menu déroulant. Placez votre souris sur la partie gauche de la barre des titres de votre jeu, appuyez et laissez enfoncé le bouton de la souris, vous verrez alors se dérouler une barre de menu comportant un certain nombre de choix. Gardez la pression sur le bouton de la souris et faites glisser jusqu'à ce que l'option de votre choix soit en évidence. Vous devez alors relâcher le bouton.



Mais soyez sans crainte, pour les habitués de Sierra, je conserve les raccourcis clavier.

**F1** Aide

**F2** Désactiver la musique (les sons échantillonnés et les effets sonores sont maintenus)

**F5** Enregistrer la partie

**F7** Restaurer le jeu

**F9** Recommencer la partie

**Ctrl-Q** Quitter

**Ctrl-C** Panneau de commandes

## **Touches de fonction animées**

Puisque de nos jours, quasiment tous les ordinateurs disposent de touches de fonction et qu'au cours des dix dernières années Sierra n'en a utilisé qu'à peu près la moitié, j'ai décidé d'attribuer à la moitié non utilisée des sons horribles, dégouttants et repoussants échantillonnés sous forme digitale. (Ce n'est pas la peine de protester, vous savez aussi bien que moi que vous allez vous jeter dessus lors de votre prochaine partie). Je ne vais pas dresser une liste de ces sons ici, mais seulement vous signaler que ce sont ceux que nos programmeurs ont trouvés les plus drôles.

C'est inutile de les essayer si vous ne disposez pas d'une carte son équipée d'une puce DAC, ils n'auraient plus rien d'amusant. En revanche, c'est l'excuse rêvée pour acquérir cette carte sonore dont vous avez tellement envie!

## **Ni clavier ni joystick pris en charge**

Ce type de prise en charge n'est pas prévu, c'est donc inutile de la réclamer ni de vous plaindre! Les claviers sont parfaits pour le traitement de texte, les joysticks pour les simulateurs de vol, mais ils s'avèrent l'un comme l'autre sans intérêt pour les jeux d'aventure! Si vous ne disposez pas d'une souris (et que vous n'avez pas cru l'étiquette "Mouse Required" - "Souris Nécessaire" - qui se trouvait sur l'emballage), il ne vous reste plus qu'à aller en acheter une! Pour une souris, vous payez désormais moins cher que pour ce jeu, de plus vous vous amuserez beaucoup plus *avec* une souris que *sans* souris!

## **Windows ou pas Windows?**

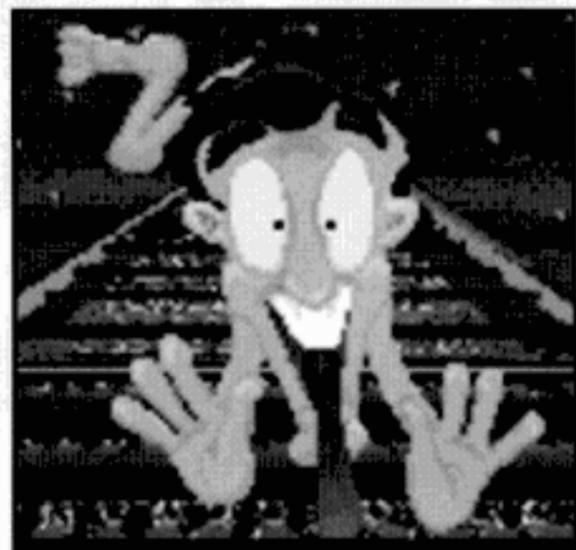
Voici la récompense pour avoir pris la peine de lire ce manuel "conséquent": sur la dernière disquette, vous trouverez un fichier nommé LL6\_SFX.EXE. Tout comme la nature abhorre le vide, Al Lowe ne supporte pas les disquettes à moitié vides! Aussi, j'ai rempli la dernière disquette avec une quantité de fichiers .WAV que vous pouvez utiliser comme bon vous semble (pourvu que vous ne les vendiez pas; voir la notice concernant les droits). Amusez-vous bien!

C'est à vous de décider. Les disquettes contiennent aussi bien la version DOS que la version Windows. WinLarry fonctionne comme toutes les autres applications Windows. Il faut toutefois peser les avantages et les inconvénients.

**Les avantages:** WinLarry fonctionne aussi bien en plein écran qu'en fenêtrage plus petit. Windows prend en charge votre carte son. Vous pouvez rapidement cacher le jeu lorsque votre chef apparaît.

**Les inconvénients:** N'ayant aucune possibilité de contrôle sur la gestion du son, nous ne pouvons vous garantir une optimisation des sons obtenus avec votre carte son de base. C'est toujours plus lent. Le défilement des images n'est ni aussi rapide, ni aussi régulier.

Vous pouvez aussi essayer les deux versions avant de prendre une décision.



 **SIERRA®**

UM442331000

*Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel*

*[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)*